MANUAL DE INSTRUÇÕES

CLAY FIGHTER 63 1/3™

Este selo é a tua garantia de que a Nintendo aprovou a qualidade deste produto. Procura sempre este selo, ao comprar jogos e acessórios, para assegurares a compatibilidade completa com o teu produto Nintendo.

AVISO: Por favor, lê cuidadosamente o manual de precauções e informação ao consumidor incluído com este produto, antes de usares o teu sistema, jogo ou acessório Nintendo.

KAOS EM KLAYMODO!

A Ilha de Klaymodo é o local de descanso de "Bessie", o meteoro púrpura que rasgou os céus e caiu na Ilha Klaymodo. Bessie possui o ingrediente essencial, o 'Bawk Choy', de que o Dr. Kiln precisa para a Substância 'Mutagen', que dominará o mundo. Os maiores malfeitores de Klaymodo são o pernicioso Dr. Kiln e o homem vodu local, Happy Harry Houngan.

Com uma combinação de experiências laboratoriais e feitiços vodu, eles criaram um grupo "interessante" de hooligans para os ajudarem a conquistar o mundo. Fazem parte destes horríveis carrascos, Bonker, um palhaço enlouquecido, e Ickybod Clay, a maravilha do submundo.

O Dr. Kiln está a dar os últimos retoques ao seu Mutagen ultra secreto, com o nome de código "Clayotic Claymorphisis", quando Houngan entra pela porta do laboratório. Assim que Houngan descobre a fórmula secreta do Dr. Kiln, quer deitar-lhe as mãos. Enquanto ambos lutam pela posse do frasco contendo o Mutagen, este parte-se na mão do Dr. Kiln e começa a ganhar vida própria.

A malformação começa a espalhar-se rapidamente e o Dr. Kiln não tem outra alternativa senão amputar a sua própria mão. Assim que a Mão cai ao chão, começa a correr precipitadamente para fora do laboratório e embrenha-se na selva densa de Klaymodo. Houngan sai rapidamente do laboratório em perseguição da Mão, enquanto o Dr. Kiln se contorce de dor.

Entretanto, enquanto o Dr. Kiln se acostuma ao seu novo coto, um barco em viagem há três horas volta-se ao largo de Rubbage Reef. O barco contém uma animada tripulação de personagens, cada uma com a sua própria agenda. É o Bad Mister Frosty®, em tempos um tipo malévolo, mas que deu uma reviravolta na sua vida e Kung Pow, um Chefe de Cozinha chinês. Taffyman e Blob são os restantes náufragos do SS Manure.

INICIAR O JOGO

Primeiro, terás de inserir o cartucho de jogo CLAY FIGHTER 63 1/3 no teu Sistema de Entretenimento Nintendo 64.

Agora coloca o Interruptor de Corrente na posição ON.

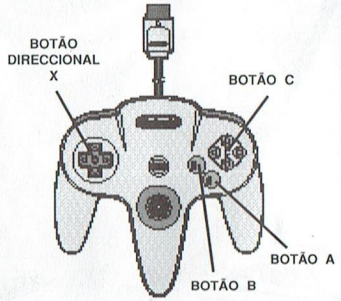
CONTROLO DO TEU CLAY FIGHTER:

Salto: Botão X ↑

O teu Clay Fighter saltará para o ar em linha recta. Alguns Clay Fighters conseguem saltar mais alto do que outros.

Salto para Trás: Botão X ↖

O teu Clay Fighter saltará para o ar na direcção oposta à do seu adversário.



Afastamento: Botão X ←

Isto permitirá ao teu Clay Fighter defender-se dos ataques provenientes de cima, ou à altura do peito.

Defesa Baixa: Botão X ↙

O teu Clay Fighter defender-se-á dos ataques baixos e da maior parte dos ataques à altura do peito.

Salto para a Frente: Botão X ↗

O teu Clay Fighter saltará para a frente, em direcção ao outro jogador e possivelmente por cima dele. Podem ser executadas muitas acções enquanto o teu Clay Fighter está no ar.

Aproximação: Botão X →

Isto permitirá que o teu Clay Fighter caminhe para a frente ou execute um ataque, o que requer um movimento para a frente.

Abaixamento Ofensivo: Botão X ↓

A tua personagem abaixar-se-á, pronta para atacar o adversário. Cuidado! A tua personagem não bloqueará nesta posição.

Abaixamento: Botão X ↓

A tua personagem aproximar-se-á do chão, podendo efectuar ataques baixos.

NOTA: *Estes controlos são para um Clay Fighter que está do lado esquerdo do ecrã, voltado para a direita. Inverte todos os controlos para um Clay Fighter que apareça do lado direito do ecrã e que esteja virado para a esquerda.*

SOCOS E PONTAPÉS

"Treino Básico - Que Pedaço de Barro."

Há 3 socos básicos e 3 pontapés básicos disponíveis para todas as personagens:

Soco Brutal: Botão C ↑

Um soco sem limites que brutalizará o teu adversário, mas só se conseguires desferi-lo a tempo.

Soco Médio: Botão C ←

Este é um soco simples que qualquer João Ninguém consegue executar. Tem uma velocidade média e uma força média.

Pontapé Brutal: Botão C →

Quando quiseres mesmo enviar o teu adversário para bem longe, experimenta este pontapé. Ele deverá ficar a meio caminho de Júpiter.

Pontapé Médio: Botão C ↓

Um ataque em tudo parecido com o soco médio. Não é o pontapé mais forte, nem o mais fraco. Além disso, acertará no teu adversário num período de tempo médio.

Pontapé Vacilante: Botão A

Por vezes, precisarás deste pontapé débil para te livrares de um outro Clay Fighter. Normalmente, executarás um destes pontapés antes de seres atingido por um ataque mais potente.

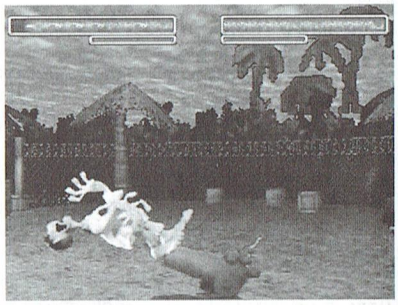
Soco Vacilante: Botão B

Este ataque fraco não provoca muitos danos. No entanto, podes desferir uma série destes socos antes que outro Clay Fighter dê um soco mais poderoso.

ATAQUES PRÓXIMOS:

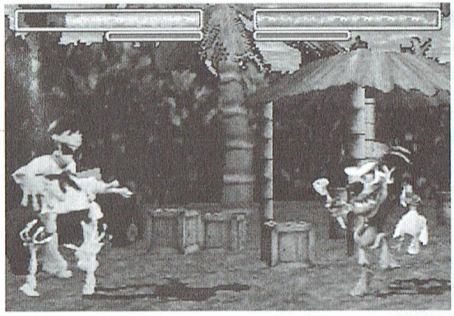
Estes ataques podem ser efectuados quando o teu Clay Fighter está próximo do seu adversário. Os socos e os pontapés normais do teu Clay Fighter também podem ser diferentes quando ele passa a um combate próximo.

PROJECÇÕES:



Alguns Clay Fighters têm a capacidade de agarrar um adversário e projectá-lo através da arena. Embora um Clay Fighter consiga sobreviver a uma queda destas, ele tem de usar alguma da sua energia para se recuperar. Se quiseres lançar outro Clay Fighter, terás de te aproximar dele e depois agarrá-lo. Podes fazer isto pressionando em direcção ao adversário, ou na direcção oposta se estiveres próximo, e desferindo um soco médio ou forte (ou pontapé, dependendo do Clay Fighter). O tipo e a natureza do ataque varia de acordo com cada Clay Fighter, por isso terás de experimentar um pouco os ataques para os dominares.

MOVIMENTOS ESPECIAIS:



Enquanto os Clay Fighters aprenderam uma colecção de projecções, imobilizações, socos e pontapés básicos, cada personagem estudou uma variedade de movimentos especiais. Estes movimentos são próprios de cada personagem e únicos. E permitirão ao teu lutador ficar em franca vantagem quando o teu adversário estiver em baixo de forma. Também podes surpreender outro Clay Fighter com um movimento de que ele não esteja à espera. A sincronização é muito importante para qualquer um destes movimentos especiais, e poderás demorar algum tempo a aperfeiçoar estes e outros ataques.

MOVIMENTOS SUPER ESPECIAIS:

Se não estiveres satisfeito com os movimentos especiais, poderás usar estas super manobras para aniquilares completamente o teu adversário. Estas manobras só poderão ser executadas se o teu super medidor estiver cheio até ao nível um pelo menos.

ESQUIVAR-SE:

Todos os Clay Fighters conseguem esquivar-se a qualquer ataque que tenha sido dirigido na sua direcção, mas a sincronização é crucial. Tens de pressionar para a frente mesmo antes do impacto. Também podes esquivar-te para baixo pressionando para baixo mesmo antes do impacto. Se fores bem sucedido, o atacante ficará atordoado durante uma fracção de segundo, permitindo-te executar um ataque. Se falhares, prepara-te para sentir a dor.

CLAYTALITIES:

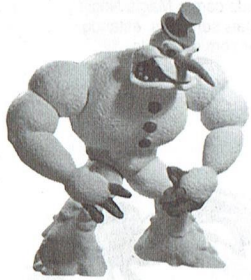
Esta é a forma "derradeira" de acabar com o teu adversário. Só pode ser executado em determinadas situações. Tenta descobrir quando!

COM QUE ENTÃO QUERES SER UM CLAY FIGHTER, É?

Aqui estão algumas dicas para jogar o Clay Fighter 63 1/3:

1. Quando tudo o resto falhar, lembra-te de bloquear. Espera que o teu adversário cometa um pequeno erro e acerta-lhe em cheio.
2. Experimenta as diferentes combinações de botão. Nunca sabes quando podes descobrir um novo movimento, ou...
3. É possível bloquear movimentos especiais. No entanto, sempre que o fizeres, a tua energia de vida diminui. É melhor evitar esta situação sempre que possível.
4. Bloquear baixo nem sempre te protegerá de determinados ataques. Estuda os Clay Fighters cuidadosamente. Pode parecer que alguns movimentos vão atingir baixo, quando de facto atingem alto.
5. Sê aventureiro quando estiveres a combater. Poderás deparar com áreas secretas.

A NOVA TRIPULAÇÃO



Bad Mr. Frosty

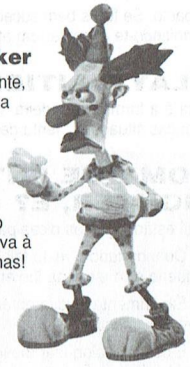
Bad Mister Frosty, um antigo hooligan insensível do gélido norte, submeteu-se a uma terapia para o ajudar a travar o seu mau feitio. Agora com uma personalidade benevolente, ele está determinado a lutar contra os terrores do claydom, a que ele em tempos pertenceu.

Blob

Blob, agora com adversários vindos de todas as direcções, tem de usar cada pedacinho do seu incrível intelecto (ou pelo menos as suas ágeis capacidades metamórficas) para sobreviver na Ilha Klaymodo.

Bonker

Em tempos um palhaço de circo alegre e sorridente, Bonker agora só se sente feliz quando causa sofrimento. Tendo sido despedido do circo devido às suas atitudes muito, muito más e às suas traquinices cada vez mais psicóticas, ele juntou-se aos terríveis seguidores do Dr. Kiln. No seu processo de dominação do mundo, ele planeia divertir-se à brava à custa das suas vítimas!



Houngan

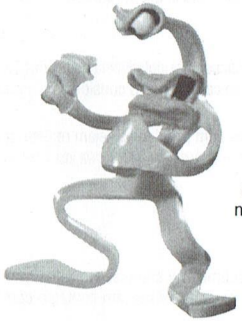
O Médico Vodu local está aí! Com os seus globos oculares hipnóticos tipo bola de pingue-pongue, as suas extravagantes pinturas faciais e o seu comportamento assustadoramente divertido, Harry Houngan constitui um ser digno de se ver. Um nativo de Klaymodo, Houngan foi um simpatizante imediato da causa do Dr. Kiln mal ele chegou. A sua intenção anterior de dominar o mundo com a Magia Negra guia as suas aspirações mais sombrias, estando constantemente a competir com o Dr. Kiln pelo poder.

Icky Bod Clay

IckyBod assombra os buracos sombrios de Klaymodo, espalhando o terror pelos corações de todos aqueles que encontra. Como forma de testar as suas proezas, IckyBod decidiu aterrorizar todas as pessoas na ilha, só para provar que não há ninguém que ele não consiga assustar.

Kung Pow

Kung Pow foi em tempos um cozinheiro tornado mestre de Kung-Fu que agora trabalha clandestinamente como instrutor de preparação física num navio de cruzeiro. Ele encontra-se naufragado em Klaymodo com Frosty e a restante malta "boa". Ele está cheio de provérbios orientais e conselhos judiciosos que distribui com uma suavidade característica. Isto leva frequentemente os restantes companheiros a gritar "CALA-TE COM ISSO!"



Taffy

Outro vilão convertido em tipo de bom coração, Taffyman abandonou o seu comportamento libertino para se juntar ao grupo de Frosty. Este guerreiro maleável foi transformado de um galês amargo e mesquinho num cidadão doce e exemplar!

ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

Ler antes de utilizar esta consola de jogos ou de permitir aos seus filhos a utilização deste jogo.

Uma pequena percentagem de indivíduos é particularmente sensível ao fenómeno epiléptico ou perda de consciência quando expostos a determinados padrões de luz ou luzes, tal como a da televisão ou dos jogos de vídeo. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia.

Se tu ou alguém da tua família alguma vez teve epilepsia ou sentiu perda de consciência quando exposto a estímulos luminosos, consulta o teu médico antes de começares a jogar.

Aconselhamos os pais a vigiar os filhos quando estes estão a jogar videojogos. Se o seu filho sentir alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, deve parar IMEDIATAMENTE de jogar e consultar o seu médico.

PRECAUÇÕES DURANTE O USO

• Não te aproximes demasiado do ecrã. Senta-te a uma boa distância do ecrã, tão longe quanto o comprimento do cabo o permitir • Utiliza o jogo numa televisão de pequeno ecrã • Evita jogar quando te sentires cansado ou não tiveres dormido o suficiente • Certifica-te de que a sala onde estás a jogar dispõe de boa iluminação • Descansa pelo menos 10 a 15 minutos por hora enquanto estiveres a jogar.

GARANTIA

Este jogo tem a garantia de 3 meses contra qualquer anomalia verificada por deficiência de produção. O uso incorrecto, a tentativa de violação e a exposição excessiva ao calor não são consideradas para efeitos de garantia.

Para que esta garantia seja considerada, é necessário que os jogos com problemas sejam remetidos à *Socabos - A. Ferreira & Alves, Lda. - Rua Espírito Santo 195 - Azurara - 4480 Vila do Conde*, **acompanhados da respectiva prova de compra**.

UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

Este cartucho foi concebido exclusivamente para a N64....

Para uma utilização adequada: Não molhar. Não dobrar. Não submeter a choques violentos. Não expor ao sol. Não danificar. Não aproximar de uma fonte de calor. Não colocar em contacto com diluente, gasolina, etc.

• Se o teu cartucho se encontrar molhado, seca-o muito bem antes de voltares a utilizá-lo • Se estiver sujo, limpa-o com muito cuidado com um pano húmido e sabão • Deverás guardá-lo sempre na sua embalagem quando o não utilizares • Se o jogo se prolongar muito, deverás fazer uma pausa.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISORES DE PROJECÇÃO

Imagens paradas podem causar danos irreversíveis no tubo da imagem ou deixar marcas no fósforo do Tubo de Raios Catódicos. Evita o uso repetido ou prolongado de jogos de vídeo nos televisores de projecção de grande ecrã.

REF. NTJIT 0770

LICENCIADO PELA

Nintendo

Original Nintendo Selo de Qualidade ™

Distribuidor Oficial

ECOFILMES
São João da Madeira

NINTENDO ®, NINTENDO 64, E SÃO MARCAS REGISTADAS DE NINTENDO CO., LTD.